



Soluciones y Prevención de Crímenes

TRÁFICO DE PERSONAS, ESTUPEFACIENTES, ANIMALES O ARMAS



Hackatón de Aplicaciones de impacto público La Paz 2018

Estados Unidos está comprometido a contribuir con la educación digital, promoviendo el acceso a la información y las herramientas digitales y promoviendo la innovación tecnológica en Bolivia.

La Embajada de los Estados Unidos en La Paz se complace en anunciar el lanzamiento del Hackatón de Aplicaciones **¡Mantente Alerta!**

Objetivos:

- Desarrollar una aplicación móvil de código abierto/libre.
- Las soluciones propuestas deben ser publicables en al menos una tienda de aplicaciones, por lo que se recomienda el uso de alguna tecnología de desarrollo híbrida.

Tema:

La aplicación deberá considerar temas relacionados con el crimen (trata y tráfico de personas, animales, armas o estupefacientes).

La organización publicará hasta 10 diversificadores relacionados al tema del hackatón, de los cuales deberán ser adoptados al menos 3 de ellos por parte de cada persona o equipo participante.

Diversificadores*: Los diversificadores son retos complementarios que permitirán desarrollar aplicaciones variadas o con características especiales, que servirán para maximizar el objetivo o resultado de las aplicaciones de la competencia.

() Los diversificadores están inspirados en los retos/restricciones que se publican para los proyectos realizados en el Global Game Jam.*

Tecnologías permitidas:

- La implementación de los prototipos está abierto a cualquier tipo de tecnología o proveedor.
- Cada persona o equipo participante es responsable de las respectivas licencias de uso, en caso de uso de fuentes externas para elementos como diseños, música o algún tipo de arte, se deberá contar con las autorizaciones del caso o la respectiva cita al autor.

- Se considera deseable que las soluciones propuestas sean implementadas sobre plataformas híbridas de desarrollo, esto para asegurar su fácil portabilidad a más de una posible publicación en una tienda de aplicaciones.

Acerca de los participantes:

- La participación es abierta para cualquier entusiasta de la tecnología, su desarrollo e implementación libre con impacto público.
- No existe restricción sobre su formación académica o edad.
- En caso de ser menor de edad, su confirmación de registro y participación en la competencia deberá ser avalada por un padre/tutor o apoderado.
- Pueden participar de forma individual o en equipos (hasta 5 personas).
- Se recomienda que cada equipo considere al menos un miembro con experiencia o conocimiento de alguno de los tópicos del tema de la competencia, esto para lograr que la propuesta no solo se centre en una solución tecnológica, sino que está sirva a un determinado público que trabaja o es víctima de los temas asociados al reto del hackatón.
 - Con el fin de incentivar la participación femenina en el área tecnológica, cada equipo debe constar de por lo menos un 33% de mujeres.

Inscripciones:

- La participación en el hackatón es gratuita.
- Los participantes individuales o al menos un representante por equipo deberán asistir a todas las actividades que se les convoque previo a la competencia.
- Todos los participantes deberán registrarse en el siguiente formulario:

<https://tinyurl.com/y7b93qnm>

- Posterior al llenado del formulario, ya con los participantes registrados se establecerán plazos internos para la confirmación final de los equipos o participación individual.
- El proceso de registro estará abierto hasta el inicio de la competencia o hasta completar los 80 cupos disponibles.

Cronograma:

- Lanzamiento de convocatoria: 9 de noviembre
- 1er Taller de presentación de experiencias: 22 de noviembre
- 2do Taller de presentación de experiencias: 29 de noviembre
 - Hackday de práctica de tecnologías: 1 de diciembre
- Inauguración del Hackatón y presentación de diversificadores: 14 de diciembre
- Hackatón: 15 - 16 de diciembre

Desarrollo de la competencia:

- El hackatón en su ciclo completo de actividades tendrá una duración de al menos 40 horas.

- El hackatón será de régimen cerrado, o sea que todos los equipos deberán estar presentes en la sede física de evaluación de forma obligatoria, en los días y rangos de horarios establecidos por la organización.
- El reloj de la competencia comenzará a correr a partir de la liberación de los diversificadores.

Premios:

- Certificados de participación para todos los competidores, además de menciones especiales y de lugar según corresponda.
- El equipo ganador recibirá un contrato de \$US 3,500 para optimizar el desarrollo de su aplicación.
- Los ganadores del segundo y tercer lugar recibirán dos iPads minis por equipo.

Propiedad Intelectual

Todas las ideas y prototipos desarrolladas durante la competencia deberán tener una licencia de tipo abierto o libre, respetando y citando los nombres de los autores de la misma.

En caso de usar material de terceros, los autores asumen la responsabilidad del uso de dicho material, además de obtener los permisos respectivos, además de citarlo donde corresponda.

Uso de imágenes y videos durante la competencia:

Durante la competencia y sus fases previas se tomará imágenes y videos para promocionarla. Los organizadores podrán usarlas para publicaciones informativas, educativas o promocionales, escritas y virtuales. Ninguna imagen o video será usado con fines comerciales por parte de los organizadores.

La participación en el hackatón implica la aceptación plena de estas condiciones.

Final: el contenido de esta convocatoria podrá ser modificada por los organizadores si es que es necesario algún ajuste o adición, todo cambio realizado deberá ser comunicado a los participantes registrados con la antelación debida para evitar confusiones o malas interpretaciones.

Contacto:

- bolivia.tech.hub@gmail.com